CONSEIL GÉNÉRAL DE SEINE ET MARNE

Guide 2010/2011 des activités *éducatives*

archives
musées
patrimoine

www.seine-et-marne.fr



Crédits photos : Yvan Bourhis, Alain Deville, château de Blandy-les-Tours et musées départementaux des Pays de Seine-et-Marne, Stéphane Mallarmé, de Préhistoire d’Île-de-France, de l’École de Barbizon et jardin-musée Bourdelle/DAPMD/CG77.
Coordination éditoriale : Cécile Fabris et Nathalie Fourcade/DAPMD/CG77 ; Stéphanie Martin-Szelerski, direction de la communication.
Illustratrice de la couverture et des pictos : Nathalie Guez-Pichot. Maquette : Zebra.

Sommaire



Vincent ÉBLÉ

Président du Conseil général de Seine-et-Marne



Lionel WALKER

Vice-Président chargé du tourisme, des musées et du patrimoine

Edito

Découvrir les richesses artistiques, patrimoniales et historiques de la Seine-et-Marne, un jeu d'enfant !

Dans ce guide, vous trouverez l'ensemble des animations, outils et ressources pédagogiques que le Conseil général vous propose afin de vous permettre d'aborder différents thèmes liés au patrimoine, à l'histoire, à l'art ou à la société.

L'offre pédagogique est, cette année, présentée par lieux : Archives départementales, Château de Blandy-les-Tours, Jardin-Musée Bourdelle, Musée départemental de l'Ecole de Barbizon, Musée départemental Stéphane Mallarmé, Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et Maison Pierre Mac-Orlan, Musée départemental de Préhistoire d'Ile-de-France et Service études et développement du patrimoine.

Le Conseil général mène une véritable politique active en faveur de l'action éducative. La visite d'un musée, les animations, les ateliers, les expositions sont pour le jeune public des moments privilégiés de rencontres et aussi une autre façon d'approcher l'offre culturelle et patrimoniale.

L'inattendu, la découverte et surtout le plaisir d'apprendre... attendent vos élèves qui découvriront de manière ludique, interactive et interdisciplinaire notre département.

Légendes

Handicaps

 Fauteuils accompagnés

 Fauteuils

 Handicap mental

 Handicap auditif

 Handicap visuel

 LSF

 Accueil

 Visioguide en LSF

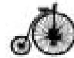


Label Tourisme et Handicaps moteur, mental, auditif et visuel

Thèmes

 Préhistoire et histoire

 Patrimoine, architecture et urbanisme

 Société et modes de vie

 Arts : histoire et pratiques

 Littérature et contes

 Sciences et techniques

 Environnement, jardins

Index par thèmes

Arts : histoire et pratiques

Archives départementales

Animations et ateliers

Malles pédagogiques

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental de l'École de Barbizon

Visites

Animations et ateliers

Malles pédagogiques

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Activités préparatoires à la visite au musée

Animations et ateliers

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Animations et ateliers

Service études et développement du patrimoine

Animations et ateliers

Environnement, jardins

Archives départementales

Expositions itinérantes

Château de Blandy-les-Tours

Animations et ateliers

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental de l'École de Barbizon

Animations et ateliers

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Animations et ateliers

Jeux

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Visites

Littérature et contes

Château de Blandy-les-Tours

Animations et ateliers

Jeux

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Visite contée

Animations et ateliers

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Patrimoine, architecture et urbanisme

Archives départementales

Animations et ateliers

Expositions itinérantes

Malles pédagogiques

Château de Blandy-les-Tours

Visites

Animations et ateliers

Jeux

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Visites

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Malles pédagogiques

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Animations et ateliers

Service études et développement du patrimoine

Animations et ateliers

Préhistoire et histoire

Archives départementales

Animations et ateliers

Expositions itinérantes

Malles pédagogiques

Jeux

Château de Blandy-les-Tours

Visites

Animations et ateliers

Jeux

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Expositions itinérantes et animations sur demande

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Visites

Animations et ateliers

Service études et développement du patrimoine

Animations et ateliers

Sciences et techniques

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Index par niveaux

Cycle 1

Archives départementales

Expositions itinérantes

Malles pédagogiques

Château de Blandy-les-Tours

Visites

Animations et ateliers

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental de l'École de Barbizon

Visites

Malles pédagogiques

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Activités préparatoires à la visite

Visites

Animations et ateliers

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Animations et ateliers

Cycle 2

Archives départementales

Animations et ateliers

Expositions itinérantes

Malles pédagogiques

Château de Blandy-les-Tours

Visites

Animations et ateliers

Jeux

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental de l'École de Barbizon

Visites

Animations et ateliers

Malles pédagogiques

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Activités préparatoires à la visite

Visites

Animations et ateliers

Jeux

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Malles pédagogiques

Expositions itinérantes et animations sur demande

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Visites

Animations et ateliers

Cycle 3

Archives départementales

Animations et ateliers

Expositions itinérantes

Malles pédagogiques

Jeux

Château de Blandy-les-Tours

Visites

Animations et ateliers

Jeux

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental de l'École de Barbizon

Visites

Animations et ateliers

Malles pédagogiques

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Activités préparatoires à la visite

Visites

Animations et ateliers

Jeux

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Expositions itinérantes et animations sur demande

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Visites

Animations et ateliers

Service études et développement du patrimoine

Animations et ateliers

Lycée

Archives départementales

Animations et ateliers

Expositions itinérantes

Malles pédagogiques

Château de Blandy-les-Tours

Visites

Animations et ateliers

Jardin-musée départemental Bourdelle

Animations et ateliers

Musée départemental de l'École de Barbizon

Visites

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Activités préparatoires à la visite

Visites

Animations et ateliers

Jeux

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Animations et ateliers

Expositions itinérantes et animations sur demande

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

Visites

Centres de loisirs

Château de Blandy-les-Tours

Musée départemental de l'École de Barbizon

Musée départemental Stéphane Mallarmé

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan



Comme tous les services d'Archives départementales, les Archives de Seine-et-Marne doivent leur création à la Révolution française. Elles ont été constituées en 1796-1797 par le rassemblement à Melun des archives des administrations de l'Ancien Régime, des établissements ecclésiastiques et des familles émigrées. Elles se sont accrues au fil du temps, sans interruption jusqu'à nos jours, des archives de la période révolutionnaire puis des dossiers des administrations publiques ayant leur siège dans le département, ainsi que de dépôts, de dons privés et d'acquisitions. Au-delà de leurs missions de collecte, de classement et de conservation, les Archives départementales ont également pour vocation d'animer et de valoriser les fonds conservés. Elles sont un lieu de conservation et de diffusion de l'histoire et de la mémoire du département. Les documents conservés à Dammarie-lès-Lys, publics et privés, vont du Xe au XXIe siècle. À partir du site du Conseil général www.seine-et-marne.fr, un site Internet spécifique est disponible avec notamment des fiches et des dossiers à télécharger.

[Animations et ateliers]

Bienvenue aux Archives



Cette animation permet un contact direct avec des documents originaux de toutes époques pour découvrir les richesses des Archives. Les élèves découvrent d'abord la notion d'archives, le rôle et les missions de l'archiviste et la diversité des documents conservés. Dans un second temps, les élèves travaillent sur une sélection de documents concernant la commune de leur établissement scolaire.

Durée : 1/2 journée – **Niveaux :** cycles 2 (CE1) et 3, lycée
Présence impérative de l'enseignant et d'un accompagnateur.



NOUVEAU

« Livres muets » de Sylvie Guiot



Cet atelier propose de découvrir les Archives départementales et l'œuvre contemporaine de Sylvie Guiot, artiste dont le travail porte sur le souvenir et la mémoire, l'amoncellement des documents. Ses « livres muets » ouvrent ainsi une porte originale sur le monde des archives. La présentation de liasses de documents permet de faire un lien avec le travail de l'artiste.

Chaque enfant est ensuite amené à réfléchir sur ses propres souvenirs et à réaliser une « œuvre muette » à partir de documents personnels qu'il a collectés.

Durée : 2h – **Niveaux :** CM1, CM2, lycée

Au pied de la lettre



Cet atelier propose de découvrir les enluminures des plus beaux manuscrits conservés dans les Archives et bibliothèques municipales du département pour comprendre le livre au Moyen Âge. Grâce aux différents types de « mise en lumière » de l'écrit à l'époque médiévale, il fait découvrir les techniques et matériaux utilisés par les enlumineurs, ainsi que le monde des moines copistes et des abbayes. Chaque élève réalise sa propre lettrine à partir de la première lettre de son prénom.

Durée : 1/2 journée ou 2h – **Niveaux :** cycles 2 (CE1) et 3

Les sceaux dans l'histoire



Le sceau appartient aux « trésors » des fonds d'archives. Accroché aux chartes médiévales, il en constitue la signature et la validation. L'atelier aborde la sigillographie (l'étude des sceaux selon leur forme, leur fabrication, leur utilisation, leur rôle, leurs symboles…) et la société médiévale représentée sur les sceaux. Les élèves observent, identifient et classent les différents types de sceaux, en approfondissant la notion de symbole. Chacun réalise ensuite un sceau en plâtre à partir d'un moule en élastomère.

Durée : 1 journée ou 2h – **Niveaux :** cycles 2 (CE1) et 3



Jard'images



Fontainebleau, Vaux-le-Vicomte, Champs-sur-Marne… La Seine-et-Marne est un haut-lieu de l'histoire des jardins. Cet atelier donne les clés pour comprendre ce patrimoine d'un point de vue historique et symbolique. Trois grands styles sont abordés : le clos médiéval, le jardin classique dit « à la française » et le jardin paysager dit « à l'anglaise ». Dans un second temps, les élèves réalisent des panneaux d'exposition sur chaque type de jardin à l'aide de reproductions de documents des Archives départementales de Seine-et-Marne.

Durée : journée ou 2h – **Niveaux :** cycle 3 (à partir du CM1), lycée

La Grande Guerre autrement



Cet atelier aborde la vie quotidienne des soldats, les conditions de vie des civils, l'évolution de l'armement, l'importance de la correspondance durant la guerre… Les élèves sont guidés pour réfléchir aux causes et conséquences de cette guerre du point de vue humain et historique, découvrir des aspects souvent méconnus de cette période, établir des parallèles entre différentes périodes de l'histoire.

Durée : 1/2 journée ou 2h – **Niveaux :** cycle 3, lycée

Construire la ville en Seine-et-Marne au XXe siècle



La Seine-et-Marne a été le lieu d'expérimentation et de mise en application de toutes les conceptions modernes de l'architecture. C'est ce patrimoine contemporain environnant les enfants au quotidien que cet atelier fait découvrir au travers de la construction de cités ouvrières de la révolution industrielle, l'aménagement des zones pavillonnaires de l'entre-deux-guerres, les grands ensembles des Trente glorieuses et enfin les villes nouvelles depuis les années 1970.

Durée : journée ou 2h – **Niveaux :** cycle 3, lycée

[Expositions itinérantes]

Le Théâtre du Temps



Cette exposition rassemble des documents illustrant l'histoire du département choisis pour leur intérêt historique et leur caractère esthétique, émotionnel ou informatif: parchemins médiévaux, estampes, autographes, plans et textes anciens, affiches électorales ou patriotiques. Théâtre du Temps I: « Le Moyen Âge » ; II: « Les Temps modernes » ; III: « De 1789 à 1914 ».

Il est possible de réserver l'exposition dans son ensemble ou par section (8 ou 9 panneaux de 120 x 80 cm chacune).
Niveaux : cycle 3 (à partir du CM1)

À propos de l'Édit de Nantes



Cette exposition (20 panneaux de 120 x 80 cm) évoque le combat de la Réforme et des protestants pour la reconnaissance de leur foi. Conçue par la Délégation aux Célébrations Nationales, elle veut sensibiliser les élèves à l'histoire de la tolérance et de l'intolérance religieuse, aux enjeux de l'acceptation de la différence et de la démocratie. Acte fondateur de la liberté d'expression, l'Édit de Nantes permet d'évoquer des problèmes d'actualité, tels que le racisme, l'intolérance, la construction de la citoyenneté.

Niveaux : cycle 3 (à partir du CM1), lycée (1re)

La France de 1789 à travers les Cahiers de doléances



Cette exposition (25 panneaux de 120 x 80 cm) créée par les Archives Nationales, dresse un état des lieux de la France en 1789 à partir des cahiers de doléances. Y sont décrits les trois ordres regroupant la population, la situation fiscale et économique, la situation politique, la réunion des états généraux, la Cour… Chaque extrait des cahiers est commenté et illustré de documents d'époque. L'exposition est accompagnée de l'ouvrage *1789, Les Cahiers de doléances*, édité en 1988 par les Archives départementales de Seine-et-Marne, dans lequel se trouvent des extraits commentés des cahiers de doléances des bailliages de Meaux, Melun, Moret, Nemours, Provins…

Niveaux : lycée (2de)

Les préfets, deux siècles au cœur de l'État (1800-2000)



Exposition (20 panneaux de 120 x 80 cm) conçue par la Délégation aux Célébrations Nationales pour présenter l'histoire de la fonction préfectorale et ses missions. Par la découverte de ces grands commis de l'État, c'est l'histoire de la mise en place d'une nation moderne qui apparaît. De la création des préfets par Bonaparte jusqu'à nos jours, sont évoqués deux siècles de gestion administrative, mais aussi de mutations politiques, économiques et sociales.

Niveaux : cycle 3 (CM2), lycée (2de et 1re)

La guerre de 1914-1918



Cette exposition (2 paravents rigides de 4 panneaux) présente, à partir de documents d'archives, les grandes étapes de la Première Guerre mondiale. Le propos est centré sur la Seine-et-Marne, département clé dans la Bataille de la Marne en septembre 1914 et symptomatique de la vie quotidienne d'un territoire à la limite du front. Cette exposition est un objet de mémoire et de réflexion sur le thème de la guerre moderne et de ses conséquences économiques, sociales, politiques et culturelles.

Niveaux : cycle 3 (CM2), lycée (1re)

Affiches de guerre : 1914-1918



Autour du thème « Mobiliser la population », les reproductions de vingt-cinq affiches de la période de la Première Guerre mondiale évoquent les acteurs du conflit, l'engagement de la population, les moyens militaires mis en œuvre et l'après-guerre (26 panneaux de 60 x 80 cm rigides, pourvus d'œillets). Une brochure bibliographique complète l'exposition.

Niveaux : lycée (1re)

39/45, c'était comment la guerre ? La Seconde Guerre mondiale en Seine-et-Marne



Cette exposition évoque la vie quotidienne pendant la Seconde Guerre Mondiale en Seine-et-Marne à partir de documents d'archives. 5 grands thèmes sont abordés : « la défaite et le chaos », « le conflit des idées », « vivre malgré tout », « surveiller, exploiter, exclure », « les combattant de la liberté ».

12 panneaux et un DVD présentant des témoignages de personnes originaires du département ayant vécu la période.

Niveaux : cycle 3, lycée

Affiches de guerre : 1939-1945



Les reproductions de vingt-cinq affiches de la période de la Seconde Guerre mondiale sont présentées autour du thème du combat pour la liberté. Françaises, américaines ou britanniques, elles évoquent l'effort militaire et économique, le combat et la Libération (26 panneaux de 60 x 80 cm rigides, pourvus d'œillets).

Niveaux : lycée (1re)



Affiches de guerre : la guerre d'Espagne



Les reproductions de vingt affiches de la période de la guerre d'Espagne sont présentées autour de l'évocation des différents aspects du conflit (26 panneaux de 60 x 80 cm rigides pourvus d'œillets).

Niveaux : lycée (1re)

NOUVELLE EXPOSITION DU MUSÉOBUS

Des machines et des hommes : l'industrialisation de la Seine-et-Marne





Cette exposition présente de façon dynamique l'industrialisation en Seine-et-Marne de la fin du XVIIIe siècle au milieu du XXe siècle. Elle s'organise autour deux grandes thématiques : les techniques et les innovations, le monde ouvrier et les avancées sociales, chacun illustré par des documents des Archives départementales.

Le Muséobus est un semi-remorque de 13 mètres de long avec deux extensions qui se déploient afin d'offrir une surface de 36 m².

Niveaux : cycle 3, lycée

Attention : des conditions particulières d'accès et de sécurité sont requises (Contacter le service).

Des fruits et des hommes



À travers anecdotes et légendes, cette exposition permet une incursion dans l'univers des fruits les plus familiers, prunes, poires, pommes ou raisins, dont elle retrace l'historique et décrit les propriétés les plus connues.

10 panneaux de 80 x 120 cm avec barre d'accrochage et œillets.

Niveaux : tout public

Les légumes dans tous leurs états



Des histoires drôles ou singulières de quelques-uns des légumes communs comme la pomme de terre, le radis, l'ail ou l'aubergine, accompagnées de recettes faciles à réaliser (10 panneaux de 80 x 120 cm avec barre d'accrochage et œillets).

Niveaux : tout public

Le temps des roses



En Seine-et-Marne, dès le XIIIe siècle, d'importantes roseraies sont créées aux alentours de Provins à l'initiative de Thibaud IV, comte de Brie et de Champagne. Cette exposition (16 panneaux rigides de 80 x 120 cm) présente l'histoire de la rosiculture et des grandes familles de rosiéristes de la Seine-et-Marne.

Niveaux : cycle 3, lycée

[Malles pédagogiques]

Au pied de la lettre



Art de décorer les manuscrits à l'aide de lettrines (lettres décorées) ou de compositions ornementales (miniatures), l'enluminure caractérise les livres du Moyen Âge. La malle comporte des reproductions de documents originaux, des modèles de lettres, des ouvrages de vulgarisation, des diapositives, des reproductions du matériel utilisé au Moyen Âge.

Niveaux : cycles 1, 2 et 3

École des Beaux Ar...bres !



À l'époque romantique, la nature est remise au goût du jour (eau, sport, vie champêtre...). Sous l'impulsion des peintres qui viennent à Barbizon travailler sur le motif d'après nature, la forêt de Fontainebleau devient un lieu privilégié de découverte du paysage. Cette malle offre deux possibilités d'approche de la forêt : une approche artistique d'un paysage spécifique et une approche environnementale de la forêt.

Niveaux : cycles 1, 2 et 3

Habitat rural



Cette malle, grâce à des cartes, des photos, des diapositives, permet la découverte des implantations des maisons et villages du département, des matériaux de construction utilisés, des outils de maçon, des cadastres... Cette promenade à travers les villages suscite l'observation de l'architecture et du décor des maisons anciennes, l'analyse des cadastres anciens ainsi que la compréhension de la construction et de l'évolution du village dans l'espace.

Niveaux : cycle 2 (CE1)

Histoire de sceaux



Cette malle propose de découvrir l'histoire des sceaux au Moyen Âge (fabrication, utilisation, rôle). Elle contient des livrets explicatifs pour la préparation de fac-similés, des diapositives, des feuilles d'exercices, des idées d'animations en lien avec le Moyen Âge, des moules et du plâtre pour réaliser des sceaux. La malle « Histoire de sceaux » existe en deux versions : la malle « Sceaux Nord » et la malle « Sceaux Sud », à choisir en fonction de la localisation dans le département (à préciser lors de la réservation).

Niveaux : cycle 3

Métiers des villes, métiers des champs



Les outils et les métiers représentés dans toute l'iconographie médiévale révèlent la place du travail dans le monde d'alors. Grâce à une sélection de sceaux des communautés de métiers et aux sculptures du portail de l'église Saint-Éliphe de Rampillon, les élèves pourront découvrir la diversité des outils et les métiers du Moyen Âge. Cette malle contient aussi des moules et du plâtre pour réaliser des sceaux.

Niveaux : cycles 1, 2 et 3

Trésors des églises de Seine-et-Marne



Cette malle présente les œuvres d'art conservées dans les églises de Seine-et-Marne. Elle permet aux élèves, à l'aide de cassettes vidéos et de reproductions iconographiques, de voir ce qu'est une œuvre religieuse à travers la technique, le style et l'iconographie, et de se sensibiliser à la notion de patrimoine.

Niveaux : cycle 3 (à partir du CM1), lycée

[Jeux]

Médiéjeu 77, un jeu de l'oie médiéval



Ce jeu de société a été conçu par des élèves de 5e du collège Alfred Sisley de Moret-sur-Loing. Composé d'un plateau de jeu représentant la seigneurie de Pommeuse et Faremoutiers (canton de Coulommiers) et de cartes évoquant divers thèmes du Moyen Âge, il permet aux scolaires d'appréhender la période médiévale et d'enrichir leurs connaissances de façon amusante.

Niveaux : cycle 3 (à partir du CM1)

Ressources documentaires

Collection « Mémoire & Documents » des Archives départementales :

- ***La forêt de Fontainebleau, du domaine royal au musée vert*** **(15 €)**
- ***La ville au Moyen Âge*** **(6,60 €)**
- ***Construire la ville : l'urbanisme en Seine-et-Marne au XXe siècle*** **(15 €)**
- ***L'art des jardins en Seine-et-Marne, du clos médiéval au jardin du XXe siècle*** **(15 €)**

Collection « Le Bloc-notes des professeurs relais des Archives départementales » :

Le professeur relais élabore une revue semestrielle qui aborde des thèmes historiques généraux, à partir de documents d'archives accompagnés de pistes d'exploitation pédagogique simples. Le « Bloc-notes » se donne aussi pour objectif d'informer de l'actualité des Archives départementales. Il est téléchargeable dans la rubrique « Action éducative » du site Internet des Archives départementales (www.seine-et-marne.fr/site archives).

- **n° 1 : Dossier spécial *Le Front populaire en Seine-et-Marne*, décembre 2006 ;**
- **n° 2 : Actualités, juin 2007 ;**
- **n° 3 : Dossier spécial *L'Âge industriel en Seine-et-Marne du milieu du XIXe siècle à 1940*, août 2009.**

Collection « La Lettre du service éducatif des Archives départementales de Seine-et-Marne » :

Trois anciens numéros sont encore disponibles sur demande :

- **n° 6 : *Les débuts du « service public d'enseignement » au milieu du XIXe siècle (les lois Guizot et leur application)*, avril 2000 ;**
- **n° 7 : *La déchristianisation en Seine-et-Marne à l'époque de la Terreur (première partie)*, novembre 2000 ;**
- **n° 9 : *Avoir vécu la Première Guerre mondiale en Seine-et-Marne*, décembre 2002.**

Château de Blandy-les-Tours



Le château fort de Blandy-les-Tours compte parmi les derniers témoins d'architecture militaire du XIVe siècle conservés en Île-de-France. Le projet muséographique met l'accent sur l'archéologie du site et les évolutions architecturales du bâti. Autour d'une grande maquette, l'histoire du château et des familles qui y ont vécu est évoquée dans la salle d'exposition permanente. Textes, plans, vues axonométriques, reproductions de documents, lapidaire, objets de fouille, peintures sont autant d'éléments susceptibles de rendre pédagogique la lecture du lieu. Un parcours d'interprétation permet d'appréhender l'histoire du site dans une certaine globalité : avant le château (vestiges matérialisés au sol), la vie au château (restitutions de décors) et le château à l'époque contemporaine (diaporama et vue panoramique offrant un regard sur le village et son environnement). Une programmation artistique et culturelle anime le site toute l'année.

[Visites]

NOUVEAU

Le Blandy des tout petits



VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE)

Une première approche du château fort pour les plus petits. Un château fort, quelle drôle de maison ! Pourquoi des tours si hautes, des murailles aussi épaisses ? Comment les seigneurs y vivaient-ils ? Que mangeaient-ils? De quels éléments de confort disposaient-ils ? Grâce à des mots simples et beaucoup d'observation, les enfants trouvent des réponses à toutes ces questions. À la fin de la visite, le récit de la légende de Marie d'Harcourt, dame de Blandy, achève de stimuler leur imaginaire.

Durée : 1h à 1h15 (1h45 sur site) – **Niveaux :** cycle 1, centres de loisirs, I.M.E.

Le château de Blandy-les-Tours



VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE) OU VISITE EXPLORATION (LIBRE AVEC QUESTIONNAIRE PUIS GUIDÉE)

Cette visite générale permet de découvrir l'histoire fascinante du château de Blandy et de se familiariser avec le vocabulaire architectural d'un château fort. L'évocation de la vie quotidienne des seigneurs du château, connue en partie grâce aux fouilles archéologiques, transporte les élèves au cœur du Moyen Âge. Pour les plus petits, la visite s'achève par le récit de la légende de Marie d'Harcourt, dame de Blandy.

Durée : visite découverte 1h15 à 1h30 (2h sur site) - visite exploration 2h (2h30 sur site) - **Niveaux :** cycles 2 (visite découverte) et 3, lycée (visite découverte), centres de loisirs, I.M.E.

Vivre dans un château fort



VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE) OU VISITE EXPLORATION (LIBRE AVEC QUESTIONNAIRE PUIS GUIDÉE)

Un château fort ne se résume pas à son architecture défensive. Au Moyen Âge, le château était aussi la résidence du seigneur, de sa famille et de sa cour. Que sait-on aujourd'hui de leur confort de vie, de leur alimentation, de leur hygiène ? Quelles sont les sources de cette connaissance du passé ? Après une présentation générale du site, cette visite thématique est l'occasion de découvrir certains lieux insolites du château et de renverser nombre d'idées reçues sur le Moyen Âge.

Durée : visite découverte 1h15 à 1h30 (2h sur site) – visite exploration 2h (2h30 sur site) – **Niveaux :** cycles 2 (visite découverte uniquement) et 3, centres de loisirs, I.M.E.

Vivre dans un château au Moyen Âge et dans un palais national au XIXe siècle



JOURNÉE THÉMATIQUE AVEC LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

Après la visite de Blandy « Vivre dans un château fort », les élèves découvrent les petits appartements de Napoléon et Joséphine au château de Fontainebleau et participent à un atelier sur la vie quotidienne au Moyen Âge et au XIXe siècle.

Durée : journée – **Niveaux** : cycle 2

Le château fort, formes et fonctions



VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE) OU VISITE EXPLORATION (LIBRE AVEC QUESTIONNAIRE PUIS GUIDÉE)

Qu'est-ce qu'un château fort ? Édifice fortifié pour résister à l'assaut, résidence du seigneur et de sa famille, c'est aussi un véritable symbole de puissance. Un examen minutieux de ses formes architecturales renseigne sur ses différentes fonctions. Après une présentation générale du site de Blandy-les-Tours, cette visite thématique permet d'aborder le contexte d'apparition des châteaux forts, leur évolution et leur vocabulaire architectural.

Durée : visite découverte 1h15 à 1h30 (2h sur site) – visite exploration 2h (2h30 sur site) – **Niveaux** : cycle 3, lycée (visite découverte)



Du château fort au palais royal



JOURNÉE THÉMATIQUE AVEC LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

Après la visite de Blandy « Le château fort, formes et fonctions », les élèves découvrent le palais royal de Fontainebleau et participent à un atelier sur les formes architecturales du Moyen Âge et de la Renaissance.

Durée : journée – **Niveaux** : cycle 3

Château fort et seigneurie



VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE)

Au Moyen Âge, le château fort est l'emblème de la puissance féodale. Centre névralgique du domaine seigneurial, il joue un rôle tant symbolique que défensif. Siège du pouvoir du seigneur, il perd peu à peu sa raison d'être après la guerre de Cent Ans en raison de l'évolution qui se poursuit vers un état centralisé et de la révolution qui intervient dans les techniques militaires. Après une présentation générale du site de Blandy-les-Tours, cette visite thématique replace le château fort dans le cadre de la société féodale.

Durée : 1h15 à 1h30 (prévoir 2h sur site) – **Niveaux** : lycée

[Animations et ateliers]

La clé des contes



… Celle qui ouvre la porte de la septième tour du château de Blandy, un décor parfait pour accueillir les histoires, qu'elles soient merveilleuses, fantastiques ou facétieuses. Il y en a pour tous les âges et tous les rêves : des princesses, des dames blanches, des corbeaux noirs. Un voyage immobile en compagnie de la conteuse-troubadour. Il y a bien longtemps, il était une fois…

Avec Geneviève Bayle-Labouré, conteuse professionnelle.

Durée : 45 mn – **Niveaux** : cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs, I.M.E.

Rencontre avec la Dame des Tours

Depuis combien de temps vit-elle au cœur des six tours de Blandy ? Nul ne le sait. Elle en a entendu des histoires et des contes, des légendes et des récits, elle en a croisé des personnages en cette majestueuse enceinte. Auprès de la Dame des Tours, les enfants s'imprègnent de la magie des lieux.

Avec Sabine Richard, conteuse professionnelle.

Durée : 45 mn – **Niveaux :** cycles 1 et 2, centres de loisirs, I.M.E.

Le chemin de ronde des légendes

Au cœur du château, les légendes sommeillent : trésors, fantômes, amours heureuses ou malheureuses, ruses et facéties. Il ne tient qu'aux enfants de les réveiller pour entrer dans leur ronde…

Avec Sabine Richard, conteuse professionnelle.

Durée : 45 mn – **Niveaux :** cycle 3, centres de loisirs, I.M.E.

La clé des champs - Balade découverte autour du château

En compagnie d'Olivier, les enfants partent explorer les environs du château. Ils relèvent çà et là dans le village les traces d'anciennes activités humaines puis découvrent les paysages naturels variés de la vallée de l'Ancoeur avec leur faune et leur flore spécifiques. Le parcours ménage des points de vue uniques sur le château dont les six tours surgissent au détour d'un chemin, au débouché d'un bois… Les circuits sont adaptés à tous les niveaux.

Avec Olivier Corbin, guide professionnel (Némorosa).

Durée : 2h – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs, I.M.E.

Objectif Blandy - Parcours d'observation

Cette activité permet aux enfants de découvrir activement le château de Blandy-les-Tours et d'aiguiser leur sens de l'observation. Elle constitue une bonne entrée en matière à la visite du site. Répartis en équipes, munis d'un dossier de photographies et d'un questionnaire, les enfants investissent le château et partent à la recherche de détails architecturaux signifiants. Après les avoir localisés sur un plan, ils répondent à des questions relatives aux éléments photographiés. À la fin, les réponses sont mises en commun.

Durée : 2h30 – **Niveaux :** cycles 2 et 3, centres de loisirs



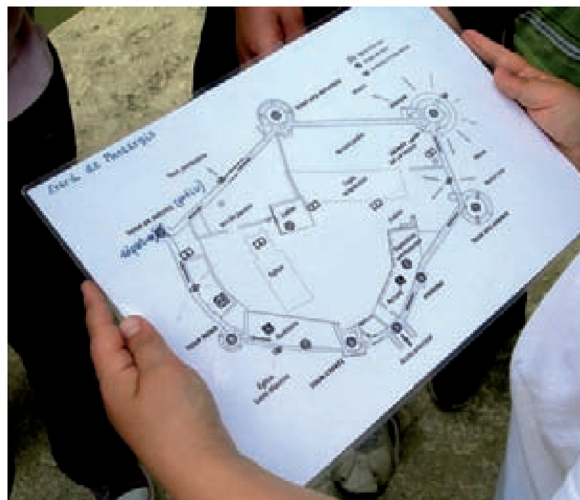
[Jeux]

La légende de Marie d'Harcourt
Jeu de piste

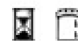


Les murailles du château de Blandy résonnent encore des cris de la belle Marie d'Harcourt qui, en 1439, préféra se jeter du haut du donjon plutôt que de tomber entre les griffes du terrible Érard de Montargis. Sauvée par un épais tapis d'herbe qui amortit sa chute, Marie épousa le preux chevalier Jean de Dunois qui était venu la secourir. Les enfants, répartis en trois groupes correspondant aux personnages de la légende, revivent cette histoire palpitante et se lancent à la recherche de messages cachés dans le château…

Durée : 1h – **Niveaux :** cycles 2 (à partir du CE1) et 3, centres de loisirs



Menez l'enquête !
« Cluedo® » grandeur nature



Qui a tué le maréchal de Villars ? Le fantôme d'Adam IV, celui de Marie d'Harcourt ou le spectre de Jean de Dunois ? Quelle fut l'arme du crime : une dague, un fléau d'armes ? À moins que le maréchal n'ait été empoisonné ? Aux enfants de venir mener l'enquête au château. Dans ce cadre de jeu grandeur nature, nos prévôts en herbe pourront laisser libre cours à leur imagination et aiguiser leur sens de la déduction, de tour en tour, ces lieux du crime tout trouvés.

Durée : 1h – **Niveaux :** cycle 3, centres de loisirs

Ressources documentaires

Dossier d'accompagnement à la visite (gratuit sur demande pour préparer la visite)

Jardin-musée départemental Bourdelle



Ce jardin, ouvert au public depuis juin 2005, a été restauré dans le respect de son créateur Michel Dufet, gendre du sculpteur Antoine Bourdelle et architecte d'intérieur. De style Art Déco, il accueille un ensemble de 56 sculptures en bronze, pour la plupart monumentales, retraçant l'évolution de l'œuvre d'Antoine Bourdelle (1861-1929). Les parterres fleuris, bordés de buis ou de rosiers, les conifères en palissades ou en colonnes, les arbres fruitiers ou décoratifs, isolés ou en bosquets, offrent sur 7 000 m² un cadre coloré aux œuvres du grand sculpteur français.

[Animations et ateliers]

Sensorialité et jardin



L'usage de ses sens permet à l'enfant de reconnaître les objets et les événements qu'il perçoit et d'aborder une conception plus objective du monde et de lui-même.

Au fil du jardin, les 5 sens sont évoqués un à un : écouter le jardin et imiter les cris et chants des oiseaux ; toucher les végétaux, substrats et sculptures afin d'échanger sur les sensations perçues ; savoir reconnaître les odeurs de fruits et de fleurs ; goûter au jardin et réveiller les papilles gustatives ; regarder pour nommer, comparer, classer, hiérarchiser les couleurs et les formes ; et enfin réaliser une palette des couleurs pour garder un souvenir de ce musée en plein air.

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycles 1 et 2 (grande section)



Écosystème jardin



Le jardin est un espace de nature mais une nature gérée et contrôlée par l'homme. Il s'agit ici de cerner les facteurs qui influencent les relations entre les êtres vivants et leur interaction avec le milieu. Pour cette étude, il faudra observer, compter, identifier la faune, faire des relevés de facteurs abiotiques et quelques courbes statistiques.

Durée : 2h – **Niveaux :** lycée

Sculpteur en herbe



Au cours d'une visite du jardin, la matière et les techniques de réalisation des bronzes créés par Antoine Bourdelle sont commentées. Photographies et dessins viennent parfaire la découverte. Ensuite, les élèves expérimentent à leur tour la technique de l'argile avec un exercice pratique de moulage pour les plus jeunes ou de modelage pour les plus âgés. Cela leur permet de découvrir la matière et ses propriétés spécifiques, ainsi que les outils utilisés par les sculpteurs. Les élèves repartent avec leurs réalisations.

Durée : 30 mn de visite du jardin + 45 mn à 1h d'atelier – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, lycée

NOUVEAU

Le mouvement dans la sculpture de Bourdelle



De nombreuses œuvres de Bourdelle expriment un mouvement actif comme la danse, ou passif comme l'attente. Au cours d'un circuit parmi les bronzes, la façon dont sont représentés les idées, des sentiments dans la sculpture d'Antoine Bourdelle est présentée et détaillée. Ensuite, les élèves expérimentent la technique des bandes plâtrées avec un exercice pratique de création d'une œuvre exprimant un mouvement. Cela leur permet de découvrir la matière. Enfin, ils repartent avec leurs réalisations.

Durée : 30 mn de visite du jardin + 1h à 1h30 d'atelier – **Niveaux :** cycle 3, lycée



La position du photographe



À partir de la photographie d'une sculpture d'Antoine Bourdelle au choix parmi une vingtaine, les enfants doivent retrouver et identifier la sculpture ou le détail photographié en se positionnant à l'endroit exact où se tenait le photographe dans le jardin. Il s'agit alors de prendre en compte la hauteur, la distance, l'angle de vue, la perspective et les volumes…

Cette activité est couplée à l'atelier « L'art en mouvement ».

Durée : 30 mn de visite du jardin + 15 mn d'atelier – **Niveaux :** cycles 2 et 3

L'art en mouvement : expression corporelle



Au cours de la visite, chaque enfant choisit une sculpture et va ensuite s'efforcer de la faire deviner à ses camarades en reproduisant les gestes et la position de l'œuvre en question. Il s'agit ici de travailler le sens de l'observation, d'analyser le mouvement, et de réfléchir à la manière dont le sculpteur traduit dans le bronze le mouvement, mais aussi une idée ou un sentiment. Il s'agit aussi pour l'enfant de réfléchir sur la raison de son choix, d'exprimer ce que lui inspire la sculpture. Selon l'œuvre choisie, les enfants peuvent intervenir seuls ou à plusieurs.

Durée : 30 mn de visite du jardin + 30 mn d'atelier – **Niveaux :** cycles 2 et 3



Le regard de l'artiste : dessin



Antoine Bourdelle a mené des recherches graphiques pour concevoir ses sculptures, en quête d'ordre et de synthèse des formes. À la lumière des informations données durant la visite, l'élève est amené à observer une sculpture de Bourdelle et à la dessiner en respectant les lignes et formes géométriques qui la composent, faisant ressortir ainsi la structure principale de l'œuvre.

Il s'agit d'amener l'élève à réfléchir sur la simplification des formes et à s'attacher à la structuration méthodique des œuvres, comme le sculpteur.

Durée : 30 mn de visite du jardin + 1h d'atelier
Niveaux : cycle 3, lycée

NOUVEAU

L'aquarelle : une technique au service de l'œuvre



Avant de créer un bronze, Antoine Bourdelle réalisait de nombreux dessins. Après un parcours présentant ses œuvres et sa façon de les concevoir, l'élève aborde la technique picturale du lavis de couleur. Il se familiarise avec les effets d'interaction de couleurs, de transparence, de superposition ou encore de concentration graduelle de pigments. L'atelier se fait en extérieur, « sur le motif » et le dessin est abordé par étapes. L'élève emporte ensuite sa création.

Durée : 30 mn de visite du jardin + 1h d'atelier
Niveaux : cycle 3, lycée

Le petit architecte paysagiste



L'atelier vise à la réalisation, sur du papier (en 2 ou 3 dimensions), d'un plan de jardin à partir de l'exemple du jardin-musée départemental Bourdelle. L'élève crée ainsi un plan-maquette en utilisant des formes géométriques, en choisissant la palette de couleurs et en ordonnant les principaux éléments constitutifs des jardins. L'atelier aborde les techniques du dessin et du collage (collage d'éléments végétaux). Organisation, imagination et mathématiques sont au rendez-vous !

Durée : 30 mn de visite du jardin + 45 mn d'atelier
Niveaux : cycle 3, lycée

Reproduction végétative



Afin de comprendre cette reproduction particulière des végétaux leur permettant de coloniser très rapidement un milieu, les élèves observent différents organes d'une plante, et annotent des schémas afin d'identifier les parties spécialisées.

Entre théorie et observation in situ, le groupe est amené à la réalisation d'une bouture pour chacun, détournant ainsi un procédé naturel en méthode artificielle au service de l'homme !

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycles 2 et 3



Ce musée est installé en deux lieux : l'auberge Ganne et la maison-atelier de Théodore Rousseau. L'auberge Ganne représente le principal lieu historique de passage des artistes venant travailler en forêt de Fontainebleau entre 1830 et 1875. Les salles d'exposition restituent l'atmosphère chaleureuse et chère aux « Peint'à Ganne » grâce aux meubles, aux décors et à travers une centaine d'œuvres (Jean-François Millet, Narcisse Diaz, Constant Troyon, Rosa Bonheur...).

Dans la maison-atelier demeurait le célèbre paysagiste Théodore Rousseau qui y vécut de 1847 jusqu'à sa mort en 1867. Elle accueille aujourd'hui les expositions temporaires du musée.

À la particularité de ces lieux évocateurs s'ajoutent la proximité de la forêt de Fontainebleau et le charme d'un village préservé.

[Visites]

Barbizon et la peinture paysagiste au XIXe siècle, un cas d'école



De 1830 à 1875, Barbizon a été le lieu de résidence des peintres travaillant en forêt de Fontainebleau « sur le motif », à la recherche d'une nouvelle inspiration tirée de la nature.

Le rez-de-chaussée de l'auberge Ganne évoque la vie des artistes grâce aux meubles et aux décors peints. À l'étage se trouvent deux chambres-dortoirs dont les murs sont recouverts de graffitis. Dans les autres salles, des œuvres de Rousseau, Millet, Diaz, Troyon, Jacque..., permettent de comprendre la participation de ces peintres adeptes de la peinture en plein air à l'évolution de la peinture de paysage.

NOUVEAU

Un petit jeu de questions-réponses sous la forme d'un quiz pour permettre de faire le point sur les connaissances acquises lors de la visite.

Durée : 1h45 (30 mn d'audiovisuel + visite d'1h + 15 mn de quiz) – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, centres de loisirs



NOUVEAU

L'École de Barbizon, un atelier dans la forêt de Fontainebleau



Après une rapide découverte des peintres qui travaillaient en forêt de Fontainebleau « sur le motif », les élèves sont invités à une découverte active des salles historiques de l'auberge Ganne, des chambres dortoirs et de la collection permanente. Cette découverte active prend la forme d'une visite exploration à l'aide d'un questionnaire. Elle est complétée par une visite permettant d'apprécier les recherches de ces peintres et leur contribution à l'évolution de la peinture de paysage au XIXe siècle.

Durée : 2h30 (30mn d'audiovisuel + visite de 2h)
Niveaux : lycée

[Animations et ateliers]

Peindre « sur le motif » en forêt de Fontainebleau



Dans la forêt, si le temps le permet, un artiste-peintre fait travailler les enfants « sur le motif » comme le faisaient les peintres de l'École de Barbizon.

En cas d'intempéries, l'artiste-peintre fait travailler les enfants à l'espace médiation d'après une nature morte. Le matériel (papier et peinture) est fourni par le musée.

Cet atelier-peinture est un complément à la visite de l'auberge Ganne.

Durée : 2h – **Niveaux :** cycles 2 et 3, centres de loisirs



NOUVEAU

Découvrir la forêt de Fontainebleau



Après une rapide initiation technique à la lecture d'une carte, les élèves partent pour un parcours d'orientation avec un accompagnateur en forêt de Fontainebleau, à proximité de Barbizon.

Cet atelier est un complément à la visite de l'auberge Ganne.

Durée : 2h – **Niveaux :** cycle 3, centres de loisirs

[Malles pédagogiques]

Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres





Sur le thème de la forêt de Fontainebleau et des peintres de l'École de Barbizon, cette mallette se propose de faire découvrir les peintres de l'École de Barbizon, les techniques de la peinture et la forêt de Fontainebleau, ses ressources et son histoire.

Durée : 1h – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3

Ressources documentaires

Collection « Mémoires & Documents » des Archives départementales :
La forêt de Fontainebleau, du domaine royal au musée vert (15 €)



De 1874 à sa mort en 1898, Stéphane Mallarmé aima séjourner dans cette ancienne auberge devenue sa maison, qui fait face à la Seine et à la forêt de Fontainebleau. Aujourd'hui, le musée qui lui est consacré restitue le charme de cette villégiature à travers les meubles et les objets familiers du poète, sa bibliothèque, des œuvres de ses amis peintres et sculpteurs. Le beau jardin où Mallarmé aimait « faire la toilette des fleurs avant la sienne » contribue à l'agrément de ce lieu de mémoire. Dans les salles du rez-de-chaussée, les expositions temporaires complètent l'évocation de l'univers de cet écrivain exceptionnel qui joua un rôle de premier plan dans la vie intellectuelle et artistique de son temps.

Les ateliers sont précédés d'une visite guidée des appartements du poète (durée 45 mn), excepté pour l'atelier « les sens en éveil » et « l'herbier ». Il n'y a pas de visites pour les jeux.

Un dossier pédagogique à l'usage des enseignants est disponible sur demande.

Des visites, ateliers spécifiques ou livrets d'accompagnements sont proposés pour les expositions temporaires.

Attention : le musée sera fermé exceptionnellement pour travaux d'octobre à mi-décembre 2010. Se renseigner au musée.

[Activités préparatoires à la visite]

Échange avec le musée sous la forme d'art postal



Comme Mallarmé, qui écrivait des quatrains en guise d'adresse sur ses enveloppes, le musée souhaite établir une correspondance particulière avec les enfants, qui se situe en amont d'une visite. Ici, l'adresse du musée devient un poème et /ou l'enveloppe un support créatif sur lequel on peint ou gribouille... Les lettres sont réalisées en classe par les élèves et leur professeur puis envoyées au musée. Elles seront exposées le jour de la visite. Le musée répondra sur le même principe. L'affranchissement est à la charge de l'établissement. Pas de médiation.

Durée : travail effectué en classe – **Niveaux :** cycles 1 (moyenne section), 2 et 3, lycée, centres de loisirs



[Visites]

Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé



Visite libre : avec les accompagnateurs, les élèves évoluent à leur rythme dans le musée. Ils découvrent au 1er étage les anciens appartements du poète Stéphane Mallarmé, au rez-de-chaussée l'exposition temporaire en cours et à l'extérieur, les jardins dans le goût du XIXe siècle qui entourent la maison.

Durée : 30 à 45 mn – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs

Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé



Guidés par une médiatrice, les élèves découvrent les anciens appartements du poète Stéphane Mallarmé ainsi que le jardin recréé par la paysagiste Florence Dollfus. La vie du poète est évoquée, ainsi que sa poésie par la lecture de textes, ses liens avec les artistes et poètes contemporains. La visite peut se poursuivre dans les espaces d'expositions temporaires et se compléter d'un atelier.

Durée : 30 à 45 mn – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs

Les ailes de la poésie



Visite contée : En se basant sur le fil conducteur de l'aile – l'aile du corbeau, l'aile blanche de l'éventail et l'aile sur la rivière – Geneviève Bayle-Labouré, conteuse professionnelle, invite les enfants à un voyage imaginaire et apporte un éclairage indirect sur l'univers poétique de Stéphane Mallarmé. L'enfant découvre les pièces de la maison avec des temps de pause voués à l'observation ou au conte.

Durée : 1h – **Niveaux :** cycles 1 (moyenne section), 2 et 3, centres de loisirs
Tarif sur demande

[Animations et ateliers]

Les sens en éveil



Cet atelier est une exploration du jardin sous toutes ses formes. Les enfants découvrent les espèces végétales ou animales qui habitent le jardin en utilisant leurs sens : ils écoutent les bruits du jardin et le chant de certains oiseaux grâce à des appeaux, ils touchent divers éléments du jardin, ils sentent les odeurs de fleurs, des plantes aromatiques..., ils goûtent et dégustent différentes saveurs et les fruits du jardin et ils voient et récoltent les couleurs du jardin afin de réaliser un mini-tableau.

Cette activité se déroulant en majeure partie à l'extérieur, elle ne peut avoir lieu en cas d'intempéries.

Durée : 2h – **Période :** d'avril à octobre
Niveaux : cycles 1 et 2



L'herbier de Mallarmé



À l'aide d'un plan, les enfants découvrent, observent et recueillent les feuilles provenant de différentes plantes, arbres et fleurs. La récolte vaut également pour les quelques fruits encore présents dans le jardin. Puis, après avoir identifié chaque espèce, ils collent les feuilles dans un livret pour réaliser l'herbier d'un jardin recréé dans le goût du XIXe siècle.

Cette activité se déroulant en majeure partie à l'extérieur, elle ne peut avoir lieu en cas d'intempéries.

Durée : 1h30 – **Période :** du début de l'automne aux premières gelées – **Niveaux :** cycles 1 et 2

C'est quoi un poète ?



Les enfants tentent de répondre à des questions pour établir un profil type du poète, ses thèmes de prédilection et un style d'écriture. À moins que tout ceci ne soit qu'un prétexte et un jeu pour inviter les enfants à se débarrasser d'idées fausses sur la poésie et à oser s'ouvrir au rêve…

Durée : 1h – **Niveaux :** cycles 2 (à partir du CP) et 3 (CE2)

Slam au musée



Le Slam est un tournoi de poésie ludique mais sérieux ! Les enfants écrivent un texte, seuls ou en équipe, puis après des exercices d'interprétation et quelques répétitions, s'affrontent sur scène avec leurs poèmes, dans le respect de chacun. Un jury, composé de personnes neutres et motivées, note chaque prestation pour désigner un vainqueur. Mais celui qui arrive premier est-il le vainqueur du tournoi ?

Durée : 1 journée – **Niveaux :** cycle 3, lycée

Une histoire de mots



À partir de cartes représentant des objets, des lieux, des mots, en lien avec l'univers de Stéphane Mallarmé, les enfants, réunis en groupes, sont invités à inventer et composer un texte avec pour seule contrainte imposée le style, qu'il soit poétique, théâtral, journalistique, narratif… Un dernier moment est consacré à la lecture ou interprétation par les enfants de leurs textes.

Durée : 1h – **Niveaux :** cycle 3 (CM2), lycée



L'étoile des Fées



Comme l'a demandé Jean, l'animatrice raconte aux enfants le conte de l'étoile des Fées. C'est l'histoire de la princesse Blanche qui, devenue aveugle pour avoir trop écouté la Fée Égoïste, devra apprendre à s'émouvoir des autres pour recouvrer la vue. Lorsque tout est dit, reste le devoir de transmission. Pour pouvoir raconter à leur tour, les enfants réalisent un livret reprenant les passages importants de l'histoire.

Durée : 1h – **Niveaux :** cycle 1, centres de loisirs

Le poète est illustré



Mallarmé alliait volontiers son écriture à l'image, mais ici la donne est inversée puisque c'est l'écrivain qui devra s'adapter à l'image peinte. Des livrets-éventails déjà peints, constitués de deux pages ou plus, sont distribués aux enfants. Dans chacun, l'enfant découvre une phrase ou un mot qu'il est invité à compléter pour composer un poème ou simplement traduire une émotion. Un moment est consacré à la lecture des textes qui se déroulent comme un cadavre exquis.

Durée : 1h – **Niveaux :** cycle 3, lycée, centres de loisirs



C'était comment au 19e siècle ?

Cet atelier est un moment d'échange qui invite à comprendre et réaliser les différences techniques et sociales qui séparent le XIXe du XXIe siècle. Chaque enfant tire un objet d'une malle et tous tentent de l'identifier et de le situer dans son époque. Comme un voyage dans le temps, l'atelier évoque l'histoire de la maison, la navigation sur la Seine, la forêt de Fontainebleau, le quotidien de Mallarmé, ses loisirs, et de manière générale les grandes inventions du XIXe siècle…

Durée : 1h – Niveaux : cycles 1 (moyenne section), 2 et 3, lycée, centres de loisirs



Art postal au musée

Comme Mallarmé, qui écrivait des quatrains en guise d'adresse sur ses enveloppes, les enfants investissent le support postal avec un poème et/ou une réalisation plastique. L'enveloppe devient un prétexte créatif sur lequel on peint, colle, gribouille... Les enfants repartent avec leurs lettres.

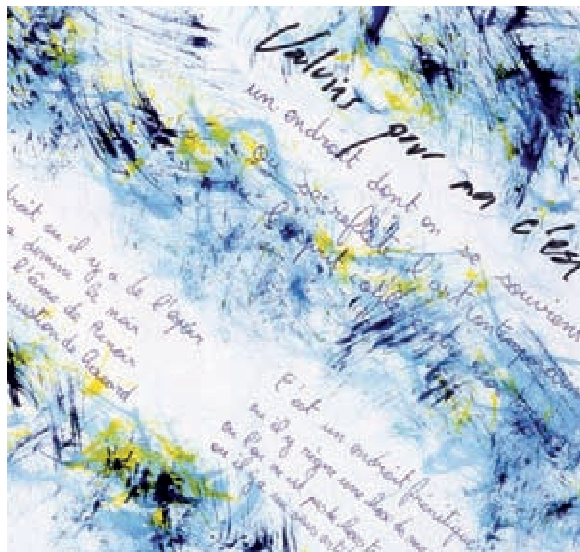
Durée : 1h – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs

Le poète s'illustre

Dans l'esprit de Mallarmé, qui alliait volontiers son écriture à l'image, cet atelier est un travail à quatre mains, produit de l'échange entre un plasticien et un écrivain. Des livrets-éventails vierges constitués de deux pages ou plus sont distribués aux enfants, divisés en deux groupes. Les uns écrivent un texte pendant que les autres peignent leur exemplaire. Puis ils échangent leurs livrets-éventails, les uns écrivant sur les œuvres peintes, les autres peignant en s'inspirant des poèmes écrits.

Cette activité se déroule à l'extérieur. En cas de pluie, les enfants se verront distribuer des éventails déjà peints sur lesquels ils inscriront leurs textes.

Durée : 1 journée – Période : de fin avril jusqu'en septembre/octobre – Niveaux : cycle 3, lycée, centres de loisirs



Mallarmé fait son cinéma

Après avoir présenté le fonctionnement de la lanterne magique, le bonimenteur projette dans le noir des plaques de verre peintes et raconte des histoires plus extraordinaires les unes que les autres.

Durée : 45 mn – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs

La suite au prochain numéro !



À partir d'une ou plusieurs plaques de lanterne magique, les enfants dessinent une suite à l'histoire, créent de nouvelles plaques et organisent une séance de projection avec bonimenteur. Cet atelier est précédé d'une projection pour comprendre le fonctionnement de la lanterne magique.

Durée : 1h30/2h – **Niveaux :** cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs

Silence, on fait du bruit !



À partir d'une ou plusieurs plaques de lanterne magique, les enfants deviennent scénaristes et bruiteurs. Ils réalisent leur propre projection en associant sons et dialogues aux images données. Cet atelier est précédé d'une projection pour comprendre le fonctionnement de la lanterne magique.

Durée : 1h30/2h – **Niveaux :** cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs

[Jeux]

À la découverte du jardin



À l'aide d'un livret, les enfants déambulent dans le jardin qui entoure le musée pour résoudre des énigmes et décoder un message secret. Ce jeu de piste est l'occasion de découvrir plusieurs espèces d'arbres, de plantes et de fleurs ainsi que les goûts du XIXe siècle en botanique et la passion qu'avaient Mallarmé et sa fille pour le jardinage. En s'appuyant sur un quatrain/poème de circonstances de Mallarmé, ce jeu pose un regard amusé sur une poésie plus légère.

Durée : 45mn – **Période :** de fin avril à fin septembre – **Niveaux :** cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs

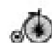
Dis, c'était comment avant ?



Ce jeu de piste est une promenade dans le musée, les jardins et les bords de Seine pour comprendre comment vivait Stéphane Mallarmé au XIXe siècle. Les enfants évoluent en petits groupes pour résoudre les énigmes qui leur permettront de décoder un message secret.

Durée : 2h – **Niveaux :** centres de loisirs, dès 7 ans ; de 5 à 25 personnes

Meurtre au musée



Ce matin l'équipe du musée a découvert le cadavre d'un homme mystérieux gisant dans la chambre du poète… Qui est-ce ? Pourquoi est-il mort ? Qui l'a tué ? À travers un jeu de rôle, l'enfant incarne un membre du personnel du musée ou un visiteur et mène l'enquête pour résoudre l'énigme.

Matériel et accessoires fournis.

Durée : 2h – **Niveaux :** centres de loisirs, dès 10 ans ; de 8 à 12 personnes

Qui a saboté le canot du poète ?



Ce midi, Stéphane Mallarmé est parti canoter sur la Seine. Mais au milieu du fleuve, le bateau coule, manquant de noyer le poète ! Il n'y a pas de doute, le canot a été saboté. Mais par qui ? Et pour quels motifs ? Ce jeu de rôle transporte les enfants au XIXe siècle, ils peuvent alors incarner Stéphane Mallarmé, un membre de sa famille ou de ses amis et mènent l'enquête.

Matériel et accessoires fournis.

Durée : 2h – **Niveaux :** centres de loisirs, dès 10 ans ; de 9 à 15 personnes



Jeu de l'oie grandeur nature



La maison de Mallarmé et son jardin se transforment en un plateau de jeu de l'oie à taille réelle. Les enfants jettent le dé et avancent. Celui qui a pu éviter les embûches et arriver le premier a gagné !

Durée : 1h – **Niveaux :** centres de loisirs, dès 6 ans ; de 2 à 10 personnes



Mallarmé *pursuit*



Sur la base d'un célèbre jeu de société, les enfants testent leurs connaissances, leur sens de l'observation et leur mémoire à travers une série de questions sur le jardin, la maison, et Mallarmé bien sûr ! Contraints par le temps ou libres d'évoluer dans le musée et le jardin pour trouver les réponses, les joueurs cumulent les points et progressent sur le plateau ! Le premier qui remplit son « camembert » a gagné.

En accès libre et gratuit (réservation recommandée) – **Durée :** 1h – **Niveaux :** centres de loisirs, dès 10 ans ; de 2 à 6 personnes

Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan



Ce musée de société présente une collection d'objets de plus de 3 000 pièces, composée d'instruments agricoles ou artisanaux, qui permettent de retracer l'histoire du nord de la Seine-et-Marne et ses traditions. Les expositions permanentes et temporaires abordent les activités et les modes de vie des habitants de ce territoire à l'ère pré-industrielle mais également leurs modes de vie contemporains. Le musée rend aussi hommage à l'écrivain Pierre Mac Orlan (1882-1970), auteur du célèbre roman Le Quai des Brumes, qui vécut à Saint-Cyr-sur-Morin. Il y écrivit une partie de son œuvre, qualifiée de « fantastique social ».

La visite de sa maison plonge le visiteur dans les années 1960. Odeurs, sons et souvenirs le conduisent dans l'intimité de ce témoin d'une Europe guerrière. Au détour de sa salle à manger, de son bureau ou de sa chambre à coucher, on découvre la personnalité d'un visionnaire des mythologies des temps modernes.

[Animations et ateliers]

Atelier jus de pomme



Pour comprendre la fabrication du jus de pomme, rien de mieux que le faire soi-même ! Les enfants lavent, broient, pressurent les fruits... Ils éduquent leur goût, comparent les pommes locales à celles produites industriellement et découvrent la différence entre le produit artisanal et le produit industriel. Pour les plus grands, ce sera l'occasion de s'interroger sur la biodiversité et la production durable.

Durée : 1h30 – **Période :** de mi-octobre à mi-novembre – **Niveaux :** cycles 1 (moyenne section), 2 et 3, lycée, centres de loisirs dès 3 ans



Visite complémentaire : verger et exploitation agricole de la ferme de la Bonnerie à Verdelot (limitée à 10 séances ; tarifs en sus) – **Durée :** 1 journée

Et si on racontait !



Une expérience artistique sans réserve et loin des a priori ! Avec leurs ressentis et les outils qu'ils auront choisis (voix, corps, instrument), les participants improvisent une pièce sonore et/ou dansée sur une histoire imaginée collectivement. Nul besoin d'être musicien, danseur ou chanteur ! Cette chanson collective est réalisée de manière spontanée à partir de signes lancés par un «chef d'orchestre-compositeur ». Une manière vivante et interactive de s'essayer à la création grâce au partage et aux échanges.

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycles 2 et 3, centres de loisirs dès 8 ans

Chanson sur mesure



À travers l'expérience de Pierre Mac Orlan, écrivain et auteur de chansons, le musée propose aux jeunes publics de découvrir les différentes étapes de la fabrication d'une chanson.

Matin : découverte de la chanson à travers l'œuvre de Mac Orlan, atelier d'écriture pour faire une chanson : rimes, thème, rapport à la mélodie, arrangement musical.

Après-midi : atelier de création musicale pour accompagner le texte de la chanson et représentation finale.

Durée : 1 journée (2h le matin et 2h l'après-midi) – **Niveaux :** cycle 3, centres de loisirs dès 8 ans



Initiation au Slam de poésie



Mélange de sport et de poésie, le Slam est un tournoi de poésie déclamatoire ouvert à tous sans distinction de styles. L'atelier se compose de 4 temps : présentation de Pierre Mac Orlan et de son écriture ; présentation de la technique poétique et de son renouveau par le Slam ; atelier d'écriture ; aide à la déclamation, puis présentation des poésies devant un jury qui note l'émotion ressentie à l'écoute des poèmes.

Durée : 1 journée minimum au musée pour une classe + 2 demi-journées en classe conseillées – **Niveaux :** cycle 3, lycée, centres de loisirs dès 8 ans

Une rencontre peut se faire entre plusieurs classes ; des ateliers en complément sont possibles dans les établissements.



Histoire d'un grain de blé



Les enfants découvrent les étapes de la culture des céréales et de la production de la farine à travers l'histoire d'un grain de blé : préparation du sol, semis, moisson, battage, vannage, broyage du grain... En observant et/ou en « manipulant » outils, instruments et maquette, ils se familiarisent avec le monde agricole et son évolution. Le travail avec le cheval, le bœuf ou le tracteur sont aussi des images très concrètes pour aborder le passé. La classe repart avec un petit sachet de farine fabriquée sur place.

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycles 2 (à partir du CP) et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans

Osier et vanniers



Cette animation est l'occasion de découvrir de manière vivante et concrète une plante, sa culture, sa transformation et ses usages. Cette activité, dont l'apogée se situe à la fin du XIXe siècle, illustre les relations que pouvaient entretenir la ville et la campagne. Tout en appréciant le savoir-faire d'un artisan vannier, les jeunes visiteurs prennent conscience de l'évolution et de la disparition de certains métiers artisanaux face à la mécanisation et à l'industrialisation.

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycles 2 (à partir du CP) et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans. Accessible aux enfants en situation de handicap mental sur 2 ou 3 séances.



Pierre Mac Orlan : un écrivain en Seine-et-Marne



Pierre Mac Orlan (1882-1970) est l'auteur de *L'Ancre de miséricorde*, recommandé par l'Éducation nationale. À la croisée de nombreuses formes d'expression artistique (cinéma, chanson, photographie, illustration, bande dessinée), mais aussi journaliste et reporter, Pierre Mac Orlan est un témoin précieux de la société de la première moitié du XXe siècle et de ses deux conflits mondiaux. Une malle, des petits ateliers d'écriture et/ou la visite de sa maison permettent d'aller à la rencontre de son univers.

Durée : animation sans la visite de la maison 1h30 ; visite de la maison de l'écrivain 1h30 (uniquement le mardi) – **Niveaux :** cycle 3 (CM2), lycée

Paysages de la Seine-et-Marne



À travers un film, les jeunes visiteurs décryptent les principaux paysages de Seine-et-Marne (champs ouverts, bocage) puis, à travers une visite du musée, font la relation entre les activités humaines et les instruments des hommes qui ont contribué à façonner ces paysages et participé à leur évolution.

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycle 3, lycée

Visite complémentaire avec l'association Secondes Nature pour comprendre ce qu'est un paysage et découvrir celui de la vallée du Petit-Morin (tarifs en sus).

À la découverte du patrimoine rural



Les objets, les activités humaines, l'habitat, les végétaux, les savoir-faire… évoqués au musée témoignent de la société traditionnelle, essentiellement rurale, du nord de la Seine-et-Marne. Le musée a pour vocation d'étudier ces témoignages, de les conserver, mais également de sensibiliser les visiteurs à ce patrimoine et à sa protection comme clés de compréhension d'un territoire. La visite se termine par une enquête pour trouver auprès des objets les indices de leurs usages fonctionnels ou affectifs : initiales gravées, marques…

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycle 3, lycée



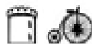
Les coulisses du musée



Qu'est ce qu'un musée ? À quoi ça sert ? Pourquoi ces objets sont-ils exposés ? Comment sont-ils arrivés ici ? Comment s'organise un musée ? Que met-on en œuvre pour conserver les objets ? Cette animation propose une rencontre avec les techniciens du musée, ainsi qu'une visite de l'exposition permanente et des réserves pour se familiariser avec ce lieu de conservation, d'étude, de découvertes et de transmission.

Durée : 1 journée pour 1 classe – **Niveaux :** cycle 3, lycée

L'habitat rural



La diversité de l'habitat rural seine-et-marnais tient aux usages et au statut social de l'occupant : bricole de l'ouvrier agricole, grande ferme à cour carrée de l'exploitant propriétaire où se mêlent vie domestique et travail. Il diffère également selon les matériaux disponibles. Une animation pour sensibiliser le jeune public à la préservation de ce patrimoine tout en se familiarisant avec le vocabulaire et les matériaux de l'habitat à travers maquettes de ferme, échantillons de matériaux, observation dans le village, film...

Durée : 1h30 – **Niveaux** : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs dès 7 ans

Les matières et leur transformation



Cette animation, idéale pour les plus petits, permet aux enfants de découvrir les matériaux (métal, bois, plastique, tissu, osier, terre cuite) de manière très sensorielle. Une malle d'échantillons, des photographies, les objets exposés, un métier à tisser en fonctionnement aident les enfants à prendre conscience des origines des matières et de leur transformation.

Durée : 1h – **Niveaux** : cycle 2, centres de loisirs de 5 à 8 ans



Le tissage des rubans



L'industrie rubanière automatisée au XVIIIe siècle a traversé la révolution industrielle et les modes pour, aujourd'hui, connaître un nouveau développement dans l'artisanat d'art. Cette animation propose de comprendre la technique du tissage et son évolution à travers des échantillons de fils et de passementerie, un métier à tisser en fonctionnement, une mécanique jacquard et une boîte à trésor pour découvrir le riche et imagé vocabulaire de la passementerie...

Durée : 1h30 – **Niveaux** : cycle 2 (à partir du CE1) et 3, lycée, centres de loisirs dès 7 ans

Atelier complémentaire sur la journée : atelier de tissage. Les enfants sont répartis en 2 groupes. En compagnie de Sylvie Gaudin, plasticienne, l'un d'eux tisse des passementeries « au goût du jour » avec des matériaux de récupération, pendant que l'autre est en animation. Nombre d'ateliers limité et uniquement le vendredi. **Durée** : 1 journée.

La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie



Une animation très sensorielle pour découvrir la traite et les produits laitiers – en particulier les fromages de Brie à travers les ingrédients de la recette à toucher et à sentir – en passant aussi par l'expérimentation et l'observation du caillé, une dégustation de brie de Meaux. Les objets (trayeuse, selles à traire, moules à fromage...), le jeu de la fabrication du brie, la danse du fromage et le film « Fromage de Brie », spécialement conçu pour les enfants, permettent de comprendre les étapes de la fabrication du brie de Meaux.

Durée : 1h30 – **Niveaux** : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans

Visite complémentaire sur la journée : la société fromagère à Saint-Rémy-de-la-Vanne ou la fromagerie Ganot à Jouarre (tarifs en sus). **Durée** : 1 journée .

Familles et métiers du cirque en Seine-et-Marne



Une longue tradition lie les familles circassiennes à la Seine-et-Marne. Le département accueille les remises, lieux de stockage, d'entretien du matériel et de répétitions des spectacles. Les familles Zavatta, Bouglione... ont marqué le département depuis l'entre-deux-guerres jusqu'à nos jours avec le cirque baroque. Un voyage intimiste dans l'un des derniers spectacles vivants avec le jeu des 7 familles du cirque, le puzzle des clowns, l'écoute des instruments de musique des clowns, des jeux sur le montage des chapiteaux.

Durée : 1h30 – **Niveaux** : cycles 2 et 3, centres de loisirs dès 6 ans

Les vacances à la campagne… ou les aventures de trois enfants au début du siècle



Suzanne, Alexandre et P'tit Louis profitent de leurs vacances pour flâner au détour des chemins. À travers leurs jeux et leurs rencontres, les enfants découvrent la vie des gens au début du siècle dans les campagnes briardes. Une découverte du musée à travers un jeu de l'oie géant.

Durée : 1h30 – **Niveaux :** cycles 2 et 3, centres de loisirs dès 6 ans

NOUVEAU

Visite sans paroles



Christelle Papin, conférencière sourde, invite les enfants, entendants, malentendants ou sourds, à découvrir les collections du musée sans paroles grâce au langage du corps inspiré de la langue des signes ou des jeux de mime. Une visite étonnante pleine de poésie, de sourires, de plaisirs et d'échanges silencieux. L'occasion pour les enfants de pénétrer le monde des sourds tout en « regardant » autrement les objets du musée qui prennent alors toutes leurs dimensions.

Durée : 1h – **Niveaux :** cycle 3, lycée

Cette visite peut être l'occasion de monter un projet sur plusieurs séances et d'y intégrer une classe d'enfants sourds ou entendants pour des échanges plus approfondis.

[Malles pédagogiques]

Habitat rural



Création des Archives départementales et du musée départemental des Pays de Seine-et-Marne

Base d'études sur l'habitat rural en Seine-et-Marne, cette malle permet la découverte des implantations des maisons et villages du département, des matériaux de construction utilisés, des outils de maçon, des cadastres…

Cette promenade à travers les villages suscite l'observation de l'architecture et du décor des maisons anciennes, l'analyse des cadastres anciens ainsi que la compréhension de la construction et de l'évolution du village dans l'espace.

Niveaux : cycle 2 (CE1) – 2 exemplaires

[Expositions itinérantes et animations sur demande]

Choisir de résister



Une exposition pour réfléchir sur les raisons qui ont poussé des hommes, des femmes et des enfants à risquer leur vie dans la Seine-et-Marne occupée. Des résistants témoignent des risques encourus, de la joie partagée, des engagements politiques, du climat de haine, de l'emprisonnement qui firent basculer leur histoire personnelle. L'exposition et des jeux de mise en situation questionnent sur l'actualité d'un engagement, la difficulté à choisir, l'aptitude à discerner le bien du mal, les limites du courage et de la témérité.

Niveaux : cycle 3, lycée

Sur demande, animation avec un médiateur dans l'établissement.

Fromages de Brie



Cette exposition permet de comprendre les techniques de fabrication des bries et leurs évolutions. Une animation très sensorielle l'accompagne pour découvrir la recette des fromages de Brie à travers les ingrédients à toucher et à sentir, l'expérimentation et l'observation du caillé et une dégustation de brie de Meaux. Le jeu de la fabrication du brie, la danse du fromage et le film « Fromage de Brie », spécialement conçu pour les enfants, permettent de comprendre les étapes de la fabrication du brie de Meaux.

Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 (à partir du CP) et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans

Sur demande, animation avec un médiateur dans l'établissement.



Jeux et jouets



Depuis les années 1960, une nouvelle économie des jouets a vu le jour, modifiant leur conception, leur fabrication et leur mode de diffusion. Les matières plastiques, l'électronique et l'informatique ont permis de créer une diversité de formes et de couleurs. La promotion du jouet est relayée par le cinéma, la télévision et Internet. L'exposition s'appuie sur les travaux du sociologue Gilles Brougère et témoigne de la place de l'enfant dans notre société.

Niveaux : cycles 2 et 3, lycée

Sur demande, animation avec un médiateur dans l'établissement.

Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France



Le musée, situé dans un bâtiment inscrit à l'Inventaire supplémentaire des Monuments Historiques et labellisé « patrimoine du XXe siècle », retrace les grandes étapes de la Préhistoire et de la Protohistoire régionales à travers ses collections, des plus anciens chasseurs aux premiers métallurgistes. Deux circuits permettent une découverte et un parcours plus approfondis. Le travail de fouilles des archéologues est évoqué à travers des moulages de sols et un document audiovisuel (20 mn). Une grande embarcation carolingienne (IXe siècle après J.-C.), découverte en 1992 à Noyen-sur-Seine (Seine-et-Marne), vient compléter la visite.

[Visites]



Visite guidée

Visite guidée du circuit principal du musée qui présente des collections archéologiques issues de l'ensemble de la région parisienne. Après une brève présentation de l'évolution de l'homme dans le monde, les élèves découvrent chronologiquement les traces laissées en Île-de-France par nos ancêtres depuis environ 600 000 ans.

Durée : 1h30 à 2h – **Niveaux :** cycles 2 et 3 (à partir du CP), lycée, centres de loisirs dès 6 ans



Visite libre sous la conduite de l'enseignant ou des animateurs

Le musée présente des collections archéologiques issues de l'ensemble de la région parisienne. Après une brève présentation de l'évolution de l'homme dans le monde, les élèves découvrent chronologiquement les traces laissées en Île-de-France par nos ancêtres depuis environ 600 000 ans. Un questionnaire-jeux pour les élèves de plus de 6 ans et un dossier documentaire pour l'enseignant sont mis à disposition.

Durée : 1h30 à 2h – **Niveaux :** cycles 2 et 3 (à partir du CP), lycée, centres de loisirs



NOUVEAU



Balade botanique à travers les millénaires

Visite guidée à la découverte des jardins intérieurs du musée et des sciences paléo-environnementales. Quatre jardins présentent une sélection de plantes représentatives des différentes flores qui se sont succédé en Île-de-France au cours de la Préhistoire. Cette sélection est l'occasion de

découvrir comment la science (sédimentologie, palynologie, carpologie, dendro-chronologie…) parvient à dater et reconstituer les environnements passés.

Durée : 1h30 – Niveaux : lycée général (Terminale S), lycée agricole



[Animations et ateliers]

À la découverte de la Préhistoire



Le matin, visite guidée du circuit principal qui présente la Préhistoire de l'Île-de-France, du Paléolithique ancien jusqu'à l'âge du Fer, et projection d'un audiovisuel sur « Les chasseurs de rennes de Pincevent » (Seine-et-Marne). L'après-midi, animation consacrée aux armes, outils et autres objets de l'homme préhistorique en lien avec son évolution : observation et manipulation de fac-similés, démonstration des techniques d'allumage du feu, initiation au tir au propulseur dans le parc du musée lorsque le temps le permet.

Durée : 3h à 4h (1 journée) – Niveaux : cycles 2 et 3 (à partir du CP), lycée, I.M.E.

NOUVEAU

Animaux et chasseurs de la Préhistoire



Une courte visite guidée permet tout d'abord d'initier les élèves à l'environnement et au mode de vie des hommes du Paléolithique (découverte de restes d'animaux, d'armes et d'outils, d'illustrations…). Dans un second temps, des restes d'animaux actuels, des fac-similés d'objets (en os, silex, bois, cuir…) sont offerts au regard et au toucher des enfants. L'atelier s'achève par une démonstration d'allumage du feu.

Durée : 1h15 – Niveaux : cycles 1 et 2 (grande section), centres de loisirs (moins de 6 ans)

Les outils préhistoriques



Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps la diversité de formes et de matières des outils paléolithiques ainsi que leurs modes de production. Durant l'atelier, les enfants sont répartis en quatre groupes ; chaque groupe utilise des outils en silex, en grès ou en os pour travailler différents matériaux : rainurer et polir l'os, écorcer et scier du bois, percer des coquillages, des pierres et du cuir…

Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycle 3, I.M.E.

Le feu apprivoisé



Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps les techniques d'obtention du feu durant la Préhistoire et son utilisation : chauffage, éclairage, cuisson et transformation des matériaux (terre cuite et métallurgie). Après une démonstration du médiateur, les élèves s'essaient à produire du feu par friction de deux morceaux de bois puis assistent autour d'un foyer à la fabrication de colle pour la réalisation d'un emmanchement d'outil.



Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycle 3, centres de loisirs (7-12 ans), I.M.E.

Se nourrir durant la Préhistoire





Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps le thème de la nourriture durant la Préhistoire. Il s'agit de comparer le mode de subsistance des chasseurs-cueilleurs du Paléolithique à celui des agriculteurs-éleveurs du Néolithique. Les élèves expérimentent ainsi la chasse au propulseur pour le Paléolithique et la mouture de grains de blé avec des meules et des broyeurs en pierre pour le Néolithique.

Durée : 1h30 à 2h – **Niveaux :** cycle 3, centres de loisirs (7-12 ans), I.M.E.

Les habitats préhistoriques





Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps le thème de l'habitat préhistorique. Les élèves sont alors répartis en quatre groupes pour réaliser un travail de restitution. À partir de plans de fouilles, ils doivent tester des hypothèses d'élévation à l'aide de maquettes. Cette animation permet de comparer l'habitat des chasseurs nomades sous forme de tentes à celui des agriculteurs-éleveurs, véritables maisons de bois, de paille et de terre.

Durée : 1h30 à 2h – **Niveaux :** cycle 3

L'habitat nomade



Une courte visite guidée permet de découvrir et de comprendre les traces laissées par les habitats nomades préhistoriques : les moulages de sols préhistoriques, dessins et restitutions présents dans le musée aident les élèves à imaginer différents types d'habitat.

Dans un second temps, les enfants utilisent les connaissances acquises dans le musée pour restituer, d'abord sous forme de maquette puis à leur propre échelle dans le parc du musée (si le temps le permet), deux types d'habitat nomade : la tente et l'abri sous-roche.

Durée : 1h15 – **Niveaux :** cycle 2 (jusqu'au CP)

Le relevé des œuvres pariétales préhistoriques



Grâce à deux parois imaginaires inspirées des œuvres réelles (l'une peinte, l'autre gravée) et découpées en quinze morceaux chacune, cet atelier permet d'initier les élèves à l'étude des œuvres pariétales préhistoriques. La classe est divisée en deux groupes : l'un restitue sur calque l'une des parois pendant que l'autre visite les salles paléolithiques du musée à l'aide d'un questionnaire, et inversement ensuite. L'animation s'achève en classe entière par l'assemblage des relevés individuels et l'interprétation des parois.

Durée : 2h à 2h30 – **Niveaux :** cycle 3



L'évolution de l'homme



Conçu comme un « TP au musée », cet atelier propose aux élèves de s'interroger sur les origines de l'homme et d'étudier son développement biologique et culturel.

Les élèves mènent l'enquête sur huit espèces d'homininés à l'aide de moulages de haute qualité (crânes et bassins), de dossiers documentaires et de fac-similés d'armes et d'outils préhistoriques. À la fin de la séance, une mise en commun permet de comparer les différentes espèces et de débattre de notre propre origine d'Homo sapiens. Activité réalisée en demi-classe.

Durée : 1h30 – **Niveaux :** lycée (1re ES et L, Terminale S)



Service études et développement du patrimoine

Le service études et développement du patrimoine est chargé de missions d'inventaire et de valorisation du patrimoine. Il est notamment en charge d'événements tels que « Les Monuments font le Printemps » : visites de monuments restaurés, autour desquels des séances pédagogiques sont organisées sur demande.

Le service apporte aide et conseils aux enseignants dans la construction de leurs projets pédagogiques et les oriente vers des ressources. La médiatrice intervient aussi dans les classes sur des thématiques en relation avec les études d'inventaire du service.

NOUVEAU

Découvrir son église



L'église est souvent le principal monument du village mais il est difficilement accessible. Cette séance permet aux élèves de comprendre cet édifice dont l'étude fait lien avec l'enseignement de l'histoire, du fait religieux et de l'histoire des arts. Grâce à la visite de l'édifice et à des exercices pratiques, la classe aborde des notions d'architecture, de patrimoine et découvre les autres arts qui contribuent à l'embellissement des églises.

Visite de l'église et exercices sous réserve de l'accord du propriétaire et de l'étude du monument.

Durée : 2h à 1/2 journée selon l'édifice et le groupe
Niveaux : cycle 3

Activité gratuite

Les animations, mode d'emploi

ARCHIVES DÉPARTEMENTALES

Modalités :

- Ateliers et animations dans la classe ou aux Archives départementales, pendant le temps scolaire uniquement.
- Une seule classe ou un seul groupe à la fois pour une animation (30 personnes maximum) ; un seul groupe par demi-journée.
- La présence de l'enseignant ou d'un accompagnateur est toujours obligatoire : un accompagnateur pour six enfants de moins de six ans ; un pour huit enfants de moins de onze ans ; un pour douze enfants de plus de onze ans.
- Certaines règles sont à rappeler aux enfants avant leur venue, afin de protéger les collections : ne pas toucher aux documents (sauf si le médiateur les y engage), ne pas boire, ne pas manger, ne pas mâcher de chewing-gum, ne rien jeter par terre, ne pas courir, crier ou se bousculer, ne pas utiliser d'autre matériel que celui recommandé par le médiateur.
- Les malles, les expositions itinérantes et les dossiers thématiques sont à utiliser librement.
- Les malles pédagogiques et les expositions itinérantes sont prêtées pour 2 semaines, du mardi au mardi, ou du jeudi au jeudi. Elles sont livrées et enlevées par le Service des publics des Archives départementales de Seine-et-Marne.
- Le muséobus est prêté pour une semaine, du lundi au vendredi. Il est installé et enlevé par le Service des publics des Archives départementales de Seine-et-Marne

  Attention : des conditions particulières d'accès et de sécurité sont requises (contacter le service).

Tarifs :

- **Atelier, aux Archives ou dans l'établissement scolaire :** forfait de 30 € par animation (une classe), sauf l'atelier « Bienvenue aux Archives » qui est gratuit.
- **Malles pédagogiques et expositions itinérantes :** prêt gratuit.
- **Muséobus :** prêt gratuit.

Accessibilité :


Salle de lecture et salle d'animations pédagogiques. Toilettes adaptées. Parking réservé.



Accueil, salle de lecture et salle de conférence.



Les Archives départementales ont le label Tourisme et Handicap pour le handicap moteur.

Contact :
Service des publics des Archives départementales :
248, avenue Charles-Prieur – BP 48
77196 Dammarie-lès-Lys cedex
Fax : 01 64 87 37 10 – dap@cg77.fr
• **Renseignements :** Vanessa Legentil 01 64 87 37 60 **et Justine Queuniet** 01 64 87 37 74
• **Réservations :** Nathalie Le Galiard 01 64 87 37 81 - dap@cg77.fr

CHÂTEAU DE BLANDY-LES-TOURS

Modalités :

- Accueil pendant le temps scolaire et hors temps scolaire (centres de loisirs, établissements spécialisés…).
- Jusqu'à quatre groupes par demi-journée.
- La présence de l'enseignant et d'accompagnateurs est obligatoire : un accompagnateur pour six enfants de moins de six ans ; un pour huit enfants de moins de onze ans ; un pour douze enfants de plus de onze ans.
- Certaines règles sont à rappeler aux enfants avant leur venue, afin de protéger le site : ne pas toucher aux objets, ne pas boire, ne pas manger, ne pas mâcher de chewing-gum, ne rien jeter par terre, ne pas courir, crier ou se bousculer, ne pas utiliser d'autre matériel que celui recommandé par le médiateur.
- Réservation obligatoire. En cas d'annulation, prévenir au plus tard 48 heures avant l'animation.

Tarifs :

- **Visites libres :** entrée gratuite pour les enfants et leurs accompagnateurs.
- **Visites et animations avec un médiateur :** forfait de 30 € par activité.
- **Attention** : tarif particulier pour les journées Blandy-Fontainebleau, les contes et « La clé des champs » (sur demande).

Les accompagnateurs bénéficient d'une dispense du droit d'entrée, dans la limite légale de un pour quatre personnes (groupes scolaires, centres de loisirs, établissements ou associations du secteur social), et de un pour une personne (groupes en situation de handicap). Les accompagnateurs supplémentaires devront s'acquitter du droit d'entrée.

Accessibilité :


Salles du rez-de-chaussée et librairie-boutique, toilettes adaptées. Les tours, le chemin de ronde et le cellier ne sont pas accessibles aux personnes en fauteuil.


Livret de visite en gros caractères.


Visites adaptées sur réservation.


Visites guidées en LSF sur réservation.

Contact :
77115 Blandy-les-Tours - Tél. : 01 60 59 17 80
- chateaudeblandy@cg77.fr
- **Renseignements et réservations :** Sandrine Boury
- **Contact pédagogique :** Cécile Bonnal
01 60 59 27 28 - cecile.bonnal@cg77.fr

MUSÉES DÉPARTEMENTAUX

Modalités :

- Accueil pendant et hors temps scolaire (centres de loisirs, établissements spécialisés…).
- Une seule classe ou un seul groupe à la fois par animation (30 personnes maximum). Selon les musées, un ou deux groupes distincts par demi-journée (informations précises auprès de chaque musée lors des réservations).
- La présence de l'enseignant ou d'accompagnateurs est toujours obligatoire : un accompagnateur pour six enfants de moins de six ans ; un pour huit enfants de moins de onze ans ; un pour douze enfants de plus de onze ans.
- Certaines règles sont à rappeler aux enfants avant leur venue, afin de protéger les collections : ne pas toucher aux objets (sauf si le médiateur les y engage), ne pas boire, ne pas manger, ne pas mâcher de chewing-gum, ne rien jeter par terre, ne pas courir, crier ou se bousculer, ne pas utiliser d'autre matériel que celui recommandé par le médiateur.
- Réservation obligatoire, avec confirmation 15 jours avant. En cas d'annulation, prévenir au plus tard 48 heures avant l'animation.

Tarifs :

- **Visites libres en groupe** (15 personnes minimum) : gratuit pour les établissements scolaires, les établissements spécialisés ou association du secteur handicap ou social (groupe moins de 15 se renseigner auprès du musée).
- **Animations avec un médiateur :** forfait par classe et par 1/2 journée : 30 € / 20 € (ZEP-REP) / 15 € (groupe de moins de 15 personnes établissement spécialisé ou association du secteur handicap) ; 60 € / 40 € / 30 € sur journée complète.

Les forfaits comprennent le droit d'entrée et une animation avec un médiateur. Les accompagnateurs bénéficient d'une dispense du droit d'entrée, dans la limite légale de un pour quatre personnes (groupes scolaires, centres de loisirs, établissements ou associations du secteur social), et de un pour une personne (groupes en situation de handicap). Les accompagnateurs supplémentaires devront s'acquitter du droit d'entrée.

JARDIN-MUSÉE DÉPARTEMENTAL BOURDELLE

Ouvert tous les jours sauf les lundi et mardi du 2 mai au 31 octobre, de 10h30 à 13h et de 14h à 18h.

Le jardin-musée départemental Bourdelle est un musée en plein air. Les animations ne peuvent avoir lieu en cas de fortes pluies.

Accessibilité :

 Accueil et jardin. Parking réservé.

 Accueil.

 Pour malentendants non appareillés, système d'audio-conférence pour visite guidée avec écouteurs.

 Plan relief tactile du jardin, livret de visite en Braille et en gros caractères.

 Visites adaptées sur réservation.



Le musée a le label "Tourisme et Handicap" pour le handicap moteur, visuel, auditif, mental.

Contact :
1, rue Dufet-Bourdelle - Le Coudray - 77620 Égreville
Tél. : 01 64 78 50 90 - Fax 01 64 78 50 94
bourdelle@cg77.fr
- **Renseignements et réservations : Florence Brazzini**
Réservation en septembre pour les mois
de mai et juin suivants et en juin pour les mois
de septembre et d'octobre suivants.

MUSÉE DÉPARTEMENTAL DE L'ÉCOLE DE BARBIZON

Ouvert tous les jours, sauf le mardi, de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août.

Fermé le 1er mai et du 22 décembre au 1er janvier.

Accessibilité :

 Salles du rez-de-chaussée, librairie et espace audiovisuel (auberge Ganne), toilettes adaptées. L'étage de l'auberge Ganne et la maison-atelier Théodore Rousseau ne sont pas accessibles aux personnes en fauteuil.

 Espace audiovisuel, système d'audioconférence pour visite guidée et accueils de l'auberge Ganne et de la maison-atelier Théodore Rousseau.

 Visites adaptées sur réservation.

Contacts :
92, rue Grande- 77630 Barbizon
Tél. : 01 60 66 22 27 - Fax 01 60 66 22 96
barbizon@cg77.fr
- **Renseignements et réservations** : Joëlle Dudouit
- **Contact pédagogique :** Denise Delobel au 01 64 19 27 40

MUSÉE DÉPARTEMENTAL STÉPHANE MALLARMÉ

Ouvert tous les jours sauf le mardi, de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août. Fermé le 1er mai et du 24 décembre au 1er janvier.

Attention : en 2010, une fermeture exceptionnelle du musée pour travaux est prévue de début octobre à mi-décembre. Se renseigner au musée.

Accessibilité :

 Accueil, audioguide et point audiovisuel.

 Visioguide en LSF (2 appareils).

 Visites guidées en LSF sur réservation.



Audioguide avec visite guidée audiodescriptive. Livrets d'accompagnement en Braille et documents thermo-gonflés. Livret de visite en gros caractères (collections et expositions temporaires).



Visites adaptées sur réservation.

Musée non accessible aux personnes en fauteuil.



Le musée a le label "Tourisme et handicap" pour le handicap auditif.

Contacts :
4, promenade Stéphane Mallarmé - 77870 Vulaines-sur-Seine
Tél. : 01 64 23 73 27 - Fax 01 64 23 78 30 - mallarme@cg77.fr
• **Renseignements et réservations :** Peggy Genestie

MUSÉE DÉPARTEMENTAL DES PAYS DE SEINE-ET-MARNE ET MAISON PIERRE MAC ORLAN

Ouvert tous les jours sauf le samedi, de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août. Fermé le 1er mai et du 24 décembre au 1er janvier.

Accessibilité :



Collections permanentes et expositions temporaires. Parking réservé et dépose-minute devant le musée.



T Accueil, système d'audioconférence pour visite guidée et espace audiovisuel.



Visites adaptées sur réservation.



Visites guidées en LSF sur réservation.



Le musée a le label Tourisme et handicap pour les handicaps moteur, mental, auditif

Contacts :
17, av. de La Ferté-sous-Jouarre - 77750 Saint-Cyr-sur-Morin
Tél. : 01 60 24 46 00 - Fax : 01 60 24 46 14 - mpsm@cg77.fr
• **Renseignements** : Sylvie Bergougnoux et Benoît Bourdon
• **Réservations** : Françoise Micha

MUSÉE DÉPARTEMENTAL DE PRÉHISTOIRE D'ÎLE-DE-FRANCE

Ouvert tous les jours sauf le samedi, de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août. Fermé le 1er mai et du 24 décembre au 1er janvier.

Accessibilité :



Collections permanentes et expositions temporaires, toilettes adaptées.



T Accueil et salle de conférence.



Parcours découverte des collections au moyen de 7 boîtes tactiles avec livret d'accompagnement en Braille et en gros caractères.



Visites adaptées sur réservation.

Contacts :
48, avenue Étienne Dailly - 77140 Nemours
Tél. : 01 64 78 54 80 - Fax : 01 64 78 54 89
prehistoire@cg77.fr
• **Renseignements** : Yann Emery, Jean-Luc Rieu et Delphine Tuzi au 01 64 78 41 83
• **Réservations** : Béatrice Lirot au 01 64 78 41 82

SERVICE ÉTUDES ET DÉVELOPPEMENT DU PATRIMOINE

Contacts :
248 avenue Charles-Prieur
BP 48 77196 Dammarie-lès-Lys cedex
Tél. : 01 64 87 37 77 - Fax : 01 64 87 37 10
- dap@cg77.fr
• **Renseignements : Chloée Pata**

Conseil général de Seine-et-Marne
Direction des Archives, du patrimoine
et des musées départementaux
248, avenue Charles Prieur - BP 48
77196 Dammarie-lès-Lys cedex
Tél. : 01 64 87 37 00
Fax : 01 64 87 37 10
www.seine-et-marne.fr

